
LEGO
RACERS 2
Handbuch

Vielen Dank, daß Sie LEGO® Racers 2, den neuen, erfolgreichen Software-Titel, gekauft haben

Wir von LEGO sind ständig darum bemüht, neue Standards in der Software-Welt zu setzen, indem wir die grundlegenden Werte von LEGO in dieses neue und spannende Medium einbringen. Genau wie bei unseren Spielwaren, liegt auch bei den Software-Titeln der Schwerpunkt auf Inhalt und Qualität, so daß Fantasie und Kreativität auf neue Art angeregt werden.

Da wir größten Wert auf Produkttests für den Verbraucher legen, können wir mit Stolz behaupten, daß unsere Software 100%ig für Kinder geeignet ist und das Qualitätssiegel “Von Kindern getestet und empfohlen” verdient.

Wir sind sicher, daß mit seiner Vielzahl an Aktivitäten, ihnen viel Spass am Spiel bereiten wird . Wenn Sie Probleme mit diesem Produkt haben sollten, dann zögern Sie nicht, sich mit unserem Verbraucherservice in Verbindung zu setzen, der Ihnen jederzeit gern behilflich sein wird.

LEGO Software bedeutet Spaß ohne Ende, und wenn Ihnen gefallen hat, dann werfen Sie doch mal einen Blick in der beigefügten in dem unsere weiteren spannenden Titel aufgeführt sind.



Inhalt

Spiel-Setup

Systemanforderungen

Für LEGO® Racers 2 ist ein 100% Windows® 95/98/ME und DirectX-kompatibler Rechner erforderlich. Das Spiel wird von Windows NT, OS/2, Linux oder von emulierten Betriebssystemen nicht unterstützt.

Minimale Systemanforderungen

Prozessor	Minimum Pentium II 266 Mhz. Empfohlen Pentium II 350 Mhz, oder schneller.
Speicher	64 MB RAM oder mehr
Grafik	Hardwarebeschleunigte Direct-3D-kompatible 16 MB Grafikkarte
Soundkarte	100% Windows 95/98/ME, DirectSound-kompatible Soundkarte
CD-ROM	Mindestens 4-fache Geschwindigkeit oder DVD-Laufwerk
Eingabegerät	Die Tastatur muss 100% Windows 95/98/ME-kompatibel sein. Das Spiel unterstützt 100% Windows 95/98/ME-kompatible Eingabegeräte wie Lenkräder, Pedale, Joystick und Controller mit 6 Tasten.
DirectX	Die Installation von LEGO® Racers 2 erfordert mindestens DirectX 8a. Auf der LEGO® Racers 2 CD ist DirectX 8a enthalten.
Festplatte	200 MB freier, unkomprimierter* Festplattenspeicher

Ein Hinweis: Auf deinem System werden möglicherweise die „neusten" Windows 95/98 oder ME-Treiber für die jeweilige Hardware benötigt. Damit das Spiel läuft, muss sich die CD-ROM im Laufwerk befinden.

* **Unkomprimiert** bedeutet, dass die Festplatte keiner Form von Datenkompression zur Vergrößerung des Festplattenspeichers unterworfen wurde, wie zum Beispiel DriveSpace.

LEGO® Racers 2 installieren

Lege die LEGO® Racers 2 CD-ROM in dein CD-ROM- / DVD-Laufwerk ein. Warte, bis der Startbildschirm erscheint.

FOLGE BITTE GENAU DER ANLEITUNG AUF DEM BILDSCHIRM.



Sollte der Startbildschirm nicht nach kurzer Zeit erscheinen, kann es sein, dass Autorun auf deinem PC deaktiviert ist.

Um LEGO® Racers 2 von Hand zu installieren, doppelklicke auf das Symbol „Arbeitsplatz" auf deinem Desktop. Doppelklicke auf das Symbol des CD-ROM- oder DVD-Laufwerks und folge dann genau die Anleitung auf dem Bildschirm. Du kannst auch die 'Setup.exe'-Datei doppelklicken und den Bildschirmanweisungen folgen.

Wie starte ich LEGO® Racers 2?

Du musst deinen Rechner neu starten, wenn weitere Anwendungen außer dem **Setup-Programm** gelaufen sind. Während des Spiels sollten immer so wenig weitere Anwendungen wie möglich laufen. Am besten startest du das Spiel erst, wenn die Festplatte nicht mehr aktiv ist. Um das Spiel zu starten, klicke auf das LEGO Racers 2 Icon auf deinem Desktop. Indem du Folgendes anwählst:

Start
Programme
LEGO Media
LEGO Racers 2
LEGO Racers 2

Wie deinstalliere ich LEGO® Racers 2?

Eventuell sollte dir ein Erwachsener hierbei etwas helfen!

Wir empfehlen, das Spiel mittels der Deinstallationsoption von LEGO® Racers 2 zu deinstallieren. .

Um das Spiel zu deinstallieren, wähle:

Start
Programme
LEGO Media
LEGO Racers 2
LEGO Racers 2 deinstallieren

Die Deinstallationsoption hilft dir, die Programmdateien von LEGO® Racers 2 von deiner Festplatte zu löschen.

Spiel-Setup

Ein Hinweis: Gespeicherte Spielstände werden dabei nicht entfernt. Sie müssen von Hand entfernt werden.

Wie vergewissere ich mich, ob meine DirectX-Treiber zertifiziert sind?

DirectX 8a ist auf der LEGO® Racers 2 CD enthalten. Nach der Installation von LEGO® Racers 2 wirst du gefragt, ob du DirectX 8a installieren möchtest. Folge genau den Anweisungen auf dem Bildschirm, um DirectX 8a zu installieren.

Ein Hinweis: Wenn du nicht sicher bist, wie du die DirectX-Treiber installieren sollst, wende dich bitte an den Hersteller deines PCs, da DirectX bei nicht sachgemäßer Installation die Einstellungen deiner Sound- und Grafikkarte verändern kann.

Doppelklicke auf dem Desktop auf Arbeitsplatz

Doppelklicke dann:

Wähle
Laufwerk C
Ordner **Programme**
Ordner **Dirext X**
Ordner **Setup**
Icon **DxDIAG** (Blauer Kreis mit gelbem Kreuz darin)

Es erscheint ein Menü mit vielen Reitern am oberen Rand. Klicke auf den Reiter **DirectX-Treiber**. Hier siehst du alle Treiber einzeln aufgelistet. Unterhalb der Treiberliste befindet sich ein Feld mit der Überschrift **Anmerkungen**. Falls Probleme bestehen, findest du sie in diesem Feld beschrieben.

Die meisten Hersteller von Sound- und Grafikkarten bringen regelmäßig aktualisierte Treiber für Windows 95/98/ME heraus, die den Standards von DirectX entsprechen. Falls eine deiner Komponenten DirectX nicht unterstützt, solltest du dich mit dem Hersteller dieser Komponente in Verbindung setzen und nach Treibern fragen, die DirectX unterstützen.

Sollte das Spiel nicht problemlos laufen, sieh bitte in der Liesmich-Datei auf der LEGO® Racers 2 CD nach.





Nach seiner Niederlage im ersten LEGO® Racers Spiel war Rocket Racer völlig fertig – er dachte wirklich, seine Karriere als Rennfahrer sei gelaufen. Eines Tages, als er niedergeschlagen durch Sandy Bay trottete, fiel ihm ein Werbeplakat auf. Da war von Xalax die Rede, dem Planeten der rennbegeisterten Aliens, die sich Ramas nennen. „Wow“, sagte er sich da, „ein ganzer Planet voller verrückter Rennfahrer – nix wie hin!“

Er fand das intergalaktische Portal, und er schaffte es, die Ramas dermaßen mit seinen Fahrkünsten zu beeindrucken, dass sie ihn respektieren lernten und seine Freunde wurden. Je besser er fuhr, desto zuversichtlicher wurde er. Es dauerte gar nicht lange, da baute er sich ein besseres Auto und legte sich richtig coole Klamotten zu! Nun fordert Rocket Racer das Universum erneut heraus: er ruft Rennfahrer aller LEGO Welten nach Xalax, um gegen ihn und seine außerirdischen Freunde anzutreten. Es geht um den Titel, Champion der Galaxis'!

Du lebst in Sandy Bay. Als du von dem Aufruf erfährst, steht dein Entschluss fest: Du wirst alles daran setzen, Champion der Galaxis zu werden. Es gibt jedoch vier weitere Kandidaten, die Sandy Bay in Xalax repräsentieren möchten – sie zu besiegen ist dein erstes Ziel. Dann musst du in drei weitere LEGO Welten reisen, um dein Können zu perfektionieren und neue Teile für dein Auto zu gewinnen. Nur so hast du eine Chance, Rocket Racer zu besiegen.



Das Spiel starten

Schnellstart

Hier erfährst du, was du tun musst, wenn du gleich ein Rennen fahren möchtest:

Ist das Spiel geladen, wähle bitte mit den Pfeiltasten Rauf und Runter im **Hauptmenü** die Option **Ein Spieler** und drücke die Eingabetaste. Wähle **Action-Modus**, dann **Sandy Bay**, und dann eine der verfügbaren Strecken. Wähle mit den Pfeiltasten Links und Rechts die gewünschte Anzahl der Runden. Gib deinen Namen ein. Wähle dann deinen Fahrer und ein Auto. Nun kann das Rennen losgehen!

Menüs



Benutze die Pfeiltasten deiner Tastatur, um die verschiedenen Menüs des Spiels zu betrachten. Drücke die Eingabetaste, um eines auszuwählen. Mit der "Esc" Taste (Links oben auf der Tastatur), gelangst du zurück.

Als Erstes wird dir das Hauptmenü angezeigt. Hier hast du sechs Optionen zur Auswahl:

- Ein Spieler
- Zwei Spieler - Hier kannst du gegen einen Freund spielen
- Baumenü – Hier kannst du ein Auto bauen oder einen Fahrer zusammenstellen
- Spieloptionen
- Laden/Speichern
- Ende – Mit dieser Option kannst du das Spiel beenden

Im weiteren Verlauf dieses Handbuchs erfährst du Näheres über die Optionen **Ein Spieler**, **Zwei Spieler** und **Baumenü.**

Spieloptionen

Unter **Spieloptionen** stehen dir weitere fünf Möglichkeiten zur Auswahl:

- Grafik
- Sound
- Steuerung
- Sprache
- Aufholen

Im **Grafikmenü** kannst du **Bildqualität** (Spezialeffekte wie Wolken oder Wetter), **Detailgrad** (wie detailliert die Welten dargestellt werden sollen), sowie die **Auflösung** verändern. Je niedriger die Auflösung, desto schneller läuft das Spiel. Auch die **Komprimierung** kannst du verändern: Einige Grafikkarten zeigen ‚Texturen' auf unterschiedliche Weise an – so kann die Bildqualität verbessert werden. Nutze diese Funktion aber nur, wenn es sich nicht vermeiden lässt! Mit den Pfeiltasten Links und Rechts kannst du die Regler verstellen.

Im **Soundmenü** kannst du die Lautstärke von **Musik** und **Sound** regeln. Nutze dazu die Pfeiltasten Links und Rechts. Mit den selben Tasten regelst du auch die Soundqualität.

Im Menü **Steuerung** findest du zwei weitere Optionen, mit denen jeder Spieler seine Tastenkonfiguration einstellen kann. Wenn du im **Einzelspieler-Modus** spielen möchtest, wähle bitte die Option **Ein Spieler**. Wählst du die Option **Tasten wählen**, erscheint ein Menü mit der Überschrift **Spieler 1**. Drücke die Pfeiltasten Links und Rechts, während diese Überschrift markiert ist, um festzulegen, ob du die Tastatur oder einen Joystick benutzen möchtest. Nun wird dir eine Liste aller Funktionen des Spiels angezeigt, denen andere Tasten zugewiesen werden können. Wähle mit den Pfeiltasten Rauf und Runter eine Funktion, zum Beispiel **Gas geben**, drücke die Eingabetaste, und dann die Taste der Tastatur oder des Joysticks, die du dieser Funktion zuweisen möchtest.

Mit der Option **Sprache** wählst du die Sprache des Spiels. Betrachte die verschiedenen Möglichkeiten mit den Pfeiltasten Links und Rechts und drücke dann die Eingabetaste.

Aufholen: Diese Funktion stellt den Schwierigkeitsgrad des Spiels automatisch ein - je nachdem, wie gut du spielst. Mit den Pfeiltasten Links und Rechts schaltest du diese Funktion AN und AUS.

Laden/Speichern

Mit der Option **Laden/Speichern** im **Hauptmenü** speicherst du deine aktuellen Best-Zeit, sowie alle Autos und Figuren, die du gebaut hast. Hier kannst du auch bereits gespeicherte Daten laden.
Bei jedem Speichervorgang werden die zuletzt gespeicherten Daten überschrieben. Hast du während des Spiels einen neuen eine neue Best-Zeiterreicht oder ein neues Auto gebaut, solltest du die Daten unbedingt speichern, bevor du LEGO® Racers 2 beendest.

Bei LEGO® Racers 2 kannst du dir dein Traumauto bauen. Das ist gar nicht schwer! Du hast jede Menge LEGO Steine zur Verfügung, mit denen du bauen kannst. Auch deinen LEGO Fahrer kannst du dir selbst entwerfen. Wähle einfach die Option **Baumenü** aus dem **Hauptmenü**. Nachdem du die Spielerzahl festgelegt hast, kannst du zwischen zwei Optionen wählen:



Autobau

Steuerung

Steine/Steinkategorien betrachten	Pfeiltasten Links und Rechts
Stein bewegen	Pfeiltasten
Stein löschen/Abbruch/Zurück	Esc
Stein/Art des Steins wählen	Eingabetaste
Zuvor platzierten Stein wählen	2 (Ziffernblock)
Nächsten platzierten Stein wählen	8 (Ziffernblock)
Stein um 90o nach links drehen/gegen den Uhrzeigersinn	4 (Ziffernblock)
Stein um 90o nach rechts drehen/imUhrzeigersinn	6 (Ziffernblock)



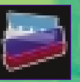
Im Menü **Autobau** kannst du dir entweder ein fertiges Auto aussuchen oder dein eigenes Fahrzeug bauen. Wähle zunächst die Steine, mit denen du bauen möchtest. Jede LEGO Welt hat eine bestimmte Stein-Auswahl. Diese steht dir zur Verfügung, wenn du eine Welt im Abenteuer-Modus erreicht hast.

Um ein fertiges Auto auszusuchen, wähle bitte mit den Pfeiltasten Links und Rechts das Icon mit der Garage auf dem Balken am oberen Bildrand aus und drücke die Eingabetaste. Betrachte die verschiedenen Modelle mit den Pfeiltasten Links und Rechts und drücke erneut die Eingabetaste. Wähle dann das ✓-Symbol und drücke noch einmal die Eingabetaste.

Der Autobau ist wirklich nicht schwer – außerdem hilft dir Sparky immer gerne weiter. Jedes Auto wird auf einem Chassis aufgebaut: Das Chassis ist der Unterbau des Autos mit den Rädern. Du kannst nur die oberste Lage Steine verändern. Wenn du einen Stein austauschen möchtest, der unter anderen Steinen liegt, musst du zunächst alle über ihm liegenden Steine löschen. Zu Beginn des Spiels ist nur das Chassis verfügbar. Wähle mit den Pfeiltasten Links und Rechts das gewünschte Chassis aus und drücke die Eingabetaste. Das Chassis kann nicht bewegt oder gedreht werden. Wenn du ein Chasis ausgewählt hast, kannst du es nun mit 19 weiteren Steinen aufbauen. Am unterem Bildrand siehst du wie viele Steine dir noch zur Verfügung stehen.

Um dir die Stein-Platzierung zu erleichtern, werden zwei Fenster angezeigt: Im rechten Fenster siehst du ein 3D-Modell deines Autos, im linken erscheint eine Ansicht aus der Vogelperspektive. Betrachte die verschiedenen Arten der Steine mit den Pfeiltasten Links und Rechts und drücke die Eingabetaste, um eine Art auszuwählen. Der Balken am oberen Bildrand zeigt dir alle LEGO® Steine, die in dieser Kategorie zur Auswahl stehen..

 Rechteckige Steine

 Windschutzscheiben

 Andere Steinformen

 Andere Steinformen

 Zubehör

Wähle mit den Pfeiltasten Links und Rechts einen Stein und betrachte ihn in den beiden Fenstern. Drücke die Esc Taste, um den Stein zu löschen und einen anderen auszuwählen oder drücke die Esc Taste erneut, um zurück zu den Stein-Kategorien zu gelangen. Die Esc Taste befindet sich übrigens direkt über der Eingabetaste.

Hast du einen Stein ausgewählt, kannst du ihn mit den Pfeiltasten bewegen und mit den Tasten 4 und 6 des Ziffernblocks drehen. Der **Autobau** funktioniert genau wie das Bauen mit echten LEGO Steinen: Die Steine werden durch Noppen miteinander verbunden. Wenn ein Stein nicht auf einen anderen passt, hüpft er auf und ab. Drückst du die Eingabetaste, um einen Stein zu platzieren, erscheint er in der Position, wo du ihn haben möchtest – und du bekommst automatisch einen weiteren Stein der gleichen Art. Drücke die Esc Taste, um zur **Auswahl** am oberen Bildschirmrand zurückzukehren und einen anderen Stein zu wählen. Mit den Zifferntasten 2 und 8 kannst du Steine bewegen, die bereits platziert sind. Ein gewählter Stein kann auf die selbe Weise bewegt werden wie ein neuer Stein. Wähle zum Schluss das ✓-Symbol und drücke die Eingabetaste, um den Autobau zu beenden.

Figurenbau



Hier baust du den passenden LEGO® Fahrer für dein Auto. Das Menü funktioniert ähnlich wie der Autobau, und Sparky ist jederzeit zur Stelle, um dir zu helfen.

Als Erstes braucht dein Fahrer einen Kopf. Betrachte die verschiedenen Gesichter mit den Pfeiltasten Links und Rechts. Drücke die Eingabetaste, um eines auszuwählen oder die Esc Taste, um zurückzugehen. Wenn du die Eingabetaste gedrückt hast, kannst du mit den Kopfbedeckungen, dem Körper und schließlich mit den Beinen weitermachen.

Rennen fahren

Steuerung

Links/Nach links steuern	Pfeiltaste Links
Rechts/Nach rechts steuern	Pfeiltaste Rechts
Rauf/Gas Geben	Pfeiltaste Rauf
Runter/Rückwärts	Pfeiltaste Runter
Bremsen	Leertaste
Power-Up benutzen	1
Stein-schub	2
Sprechen	3
Nach hinten schauen	4
Lenkraketen-Power-Up ausrichten	5
Lenkraketen-Power-Up ausrichten	6
Dialog überspringen	Eingabetaste
Pause/Optionen	ESC

Wenn du magst, kannst du die Steuerung im **Hauptmenü** unter **Spieloptionen** einstellen.

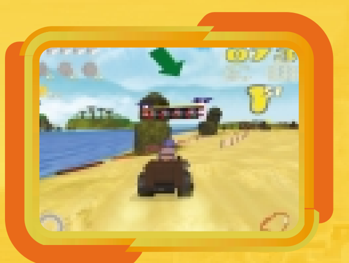
Kontrollpunkte

Achte bitte bei LEGO® Racers 2 während des Rennens darauf, dass du alle Kontrollpunkte auf der Strecke in der richtigen Reihenfolge passierst. Nur so kannst du das Rennen gewinnen! Der Richtungspfeil am oberen Bildschirmrand zeigt dir, wo der nächste Kontrollpunkt liegt.

Steine verlieren / Boxenstopp

Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste - wenn du auf den Strecken von LEGO® Racers 2 mit Gegenständen kollidierst, brechen LEGO Steine von deinem Auto ab! Außerdem können einige von anderen Fahrern eingesetzte Power-Ups dein Auto beschädigen.

Rennen fahren



Auf jeder Strecke hast du die Möglichkeit, Steine zurückzubekommen, indem du an die Boxen fährst. Hast du allerdings alle Steine verloren, musst du leider zu Fuß an die Boxen marschieren! Das Chassis zählt übrigens als ein einziger Stein.

Power-Ups



Während des Rennens schweben eine Menge Power-Ups über der Strecke. Fahr durch sie hindurch, um sie aufzusammeln. Dein Computer geht dann die Power-Ups eins nach dem anderen durch und wählt ein beliebiges aus. Dieser Vorgang wird dir in der Anzeige **Aktuelles Power-Up** auf dem Bildschirm angezeigt. Siehst du dabei eines, das dir gefällt, drücke **Power-Up benutzen**, so schnell du kannst. Du bekommst das Power-Up, welches gerade zu sehen war, als du Power-Up benutzen gedrückt hast.

Drücke **Power-Up benutzen**, um ein Power-Up einzusetzen. Wenn du bereits ein Power-Up hast, kannst du kein weiteres aufsammeln.

Jedes Power-Up hat unterschiedliche, überraschende Auswirkungen. Mit einer Ausnahme haben alle zudem eine höhere Stufe. Manche wirken schneller als andere. Das wirkt sich auf die Zeit aus, die du warten musst, bis du das nächste Power-Up aufsammeln kannst. Hast du ein Power-Up aktiviert, kannst du die Zeit, die es braucht, um seine Wirkung zu entfalten, in der Power-Up-Anzeige auf deinem Bildschirm beobachten.



Diese Disk fliegt geradeaus und hüpft - wie ein flacher Stein über das Wasser – durch die Gegend, bis es seine Energie aufgebraucht oder ein Auto getroffen hat.

Höhere Stufe: Du kannst die Disk nach hinten abfeuern indem du "Power-Up benutzen"drückst während du zurückschaust.



Dieses Power-Up erzeugt eine Blase um dein Auto herum, die immer größer wird, bis sie zerplatzt und die anderen Autos wie vom Sturm gebeutelt werden!

Höhere Stufe: Halte **Power-Up benutzen** mindestens eine Sekunde lang gedrückt. Die Blase wächst wie vorher, aber wenn du loslässt, fällt sie auf die Fahrbahn. Dort schwillt sie weiter an. Wenn ein anderes Auto mit ihr kollidiert, explodiert sie. Dabei wird das Auto, das in sie hineingefahren ist, doppelt so schwer beschädigt wie die anderen Autos, die sich in der Nähe befinden. Je länger die Blase auf der Fahrbahn liegt, desto größeren Schaden richtet sie an. Dein Auto bleibt jedoch heil. Aber Vorsicht: Achte darauf, dass du sie innerhalb von 5 Sekunden abwirfst, sonst explodiert sie und dein Auto wird schwer beschädigt.



Dieses Power-Up ist eine besonders effektive Lenkrakete, die sich an ihr Ziel heftet wie ein Bluthund. Besitzt du dieses Power-Up, erscheint eine Zielmarkierung auf dem nächsten Auto, das vor dir fährt. Drücke **Power-Up benutzen**, um die Lenkrakete auf dieses Auto abzufeuern. Das Auto muss nicht unbedingt genau vor dir sein – die Lenkrakete findet es garantiert!

Höhere Stufe: Drücke die Lenkrakraketen Zieltasten Vor und Zurück um das gewünschte gegnerische Auto anzupeilen, und dann drücke Power-Up benutzen um deine Lenkrakete abzufeuern.





Dieses Power-Up schickt eine große Rakete mit einem rotierenden Bohrkopf geradeaus hinter deinen Gegnern her. Wenn es aktiviert wird, fliegt die Rakete geradeaus nach vorn und beschädigt jedes Auto, das ihr im Weg ist, bis sie auf Szenerieteile oder ein Gebäude trifft.

Höhere Stufe: Dieses Power-Up kann auch als Temposchub verwendet werden. Halte **Power-Up benutzen** gedrückt. Dein Auto heftet sich an die Rakete und du wirst die Strecke entlang gezogen, bis du die Taste loslässt. Setze diese Funktion behutsam ein, denn du kannst die Richtung, die die Rakete einschlägt, nicht steuern. Achte auch darauf, die Taste loszulassen, bevor die Rakete explodiert, denn sonst wird dein Auto beschädigt.



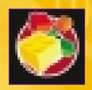
Dieses Power-Up macht dich für eine Weile unsichtbar. Andere Fahrer können dich dann nicht so leicht rammen, und die Lenkrakete kann sich nicht an deine Fersen heften. Außerdem kannst du andere Spieler unbemerkt überholen.

Höhere Stufe: Während du durch die Tarnkappe geschützt bist, kannst du das Power-Up eines anderen Fahrers stehlen, indem du sein Auto rammst. Keine Angst: Dein Auto verliert dabei keine Steine. Um dir die Wahl zu erleichtern, erscheint über dem Auto jedes Gegners ein Icon seines Power-Ups – falls er eines hat.



Dieses Power-Up erzeugt einen Wirbelwind, der hinter deinem Auto entsteht. Er wird größer, verschwindet aber nach 5 Sekunden, wenn keiner hinein fährt. Wenn ein Auto auf den Wirbelwind trifft, beginnt es sich zu drehen. Der Fahrer verliert die Kontrolle über das Auto und es wird beschädigt. Dieses Power-Up ist besonders wirksam an Stellen, wo andere Fahrer es erst in letzter Sekunde sehen können – zum Beispiel nach einer Kurve.

Höhere Stufe: Halte **Power-Up benutzen** gedrückt. Der Wirbelwind bleibt direkt hinter deinem Auto. Wenn er größer wird, wirkt er wie ein Schutzschild und wehrt alles ab, was dich zu treffen versucht. Halte **Power-Up benutzen** jedoch nicht länger als 5 Sekunden gedrückt, denn sonst wird dein eigenes Auto in den Wirbel gezogen. Du verlierst dann die Kontrolle über das Steuer und dein Auto wird beschädigt.



Bei diesem Power-Up beginnen alle anderen Autos im Rennen auseinander zu brechen, wenn du **Power-Up benutzen** drückst. Dieser Vorgang hält 6 Sekunden an. Alle 2 Sekunden verschwindet eine weitere Lage Steine von den Autos deiner Gegner!

Da dieses Power-Up so wirksam ist, gibt es keine höhere Stufe.

Rennen fahren

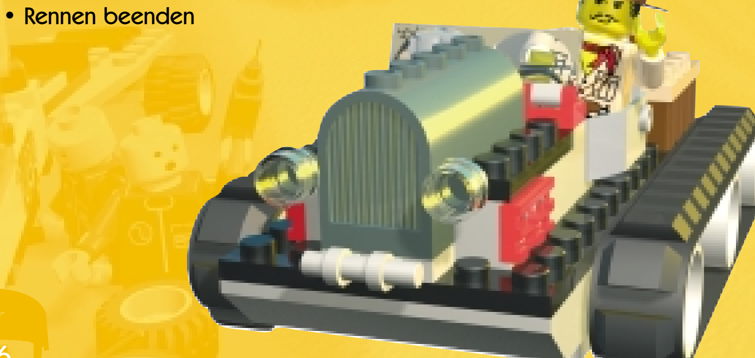
Stein-Schub

Wenn dein Auto bei LEGO® Racers 2 Steine verliert, werden dir in der Reihe von LEGO Steinen am oberen Bildschirmrand Punkte gutgeschrieben. Wir nennen das den Stein-Schub. Sind Punkte im Stein-Schub gutgeschrieben, drücke **Stein-Schub benutzen** und halte die Taste gedrückt: Du erhältst einen plötzlichen Temposchub. Möchtest du zu deinem Normaltempo zurückkehren, bevor der Stein-Schub aufgebraucht ist, lass die Taste wieder los. Wartest du, bis der Stein-Schub ganz voll ist, bekommst du einen Mega-Temposchub!

Pausenmenü

Drücke die ESC-Taste, um das Spiel während eines Rennens zu unterbrechen. Du gelangst dann in ein Menü, in dem du folgende fünf Optionen zur Auswahl hast.

- Weiter – Rennen fortsetzen
- Neustart
- Musik – Mit den Pfeiltasten Links und Rechts kannst du die Lautstärke der Musik regeln
- Sound - Mit den Pfeiltasten Links und Rechts kannst du die Sound-Lautstärke regeln
- Rennen beenden



Einzelspieler-Modus

Wählst du im **Hauptmenü** die Option **Ein Spieler**, so öffnet sich ein weiteres Menü, in dem du fünf neue Auswahlmöglichkeiten hast:

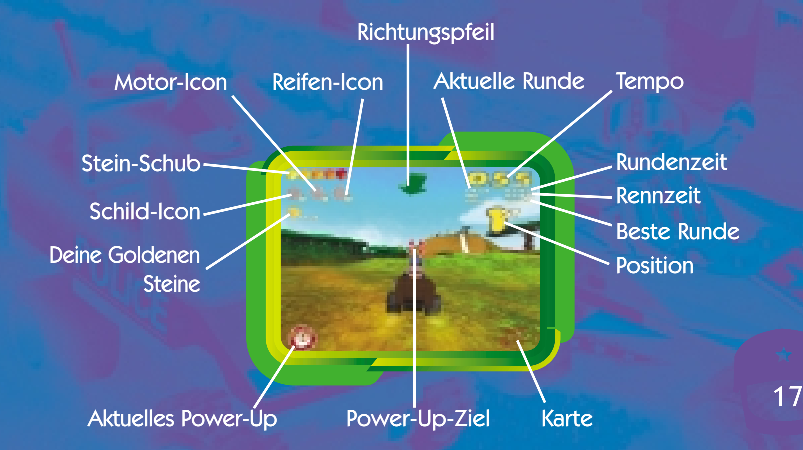
- Abenteuer
- Action-Modus
- Rekorde
- Zeitrennen
- Bonus-Spiele

Abenteuer

Der **Abenteuer**-Modus ist der wichtigste Teil von LEGO® Racers 2. Hier reist du von einer LEGO Welt zur nächsten, um schließlich Rocket Racer auf Xalax herauszufordern. Je mehr Rennen du im **Abenteuer**-Modus gewinnst, desto mehr Strecken stehen dir in anderen Modi zur Verfügung.

Zu Beginn hast du die Wahl, ob du ein neues Spiel starten oder ein zuvor gespeichertes weiterspielen möchtest. Startest du ein neues Spiel, wirst du gebeten, deinen Namen einzugeben und hast die Möglichkeit, einen Fahrer zu entwerfen und ein Auto zu bauen, bevor du mit dem Spiel beginnst. Falls du ein bereits selbst-gebautes Auto fahren willst, dann wähle das Garagensymbol am oberen Rand von dein Bildschirm.

Das Bild während des Rennens



Einige dieser Begriffe wollen wir näher erklären:

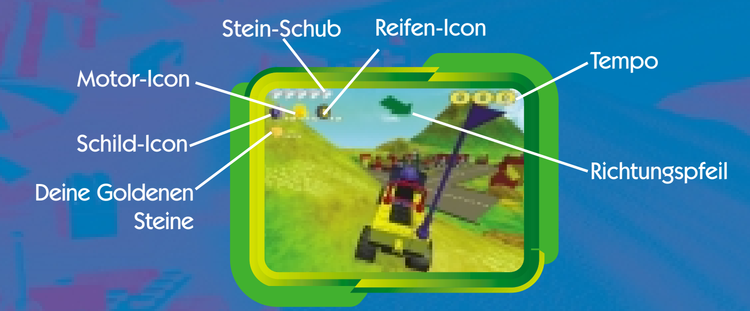
Beste Runde – Dies ist die beste Rundenzeit, die je auf deinem Computer gefahren wurde.

Power-Up-Ziel – Zeigt dir das Auto, auf welches das aktuelle Power-Up zielt.

Richtungspfeil – Dieser Pfeil weist dir entweder im Rennen den Weg zum nächsten Kontrollpunkt oder zu deinem nächsten Ziel, wie zum Beispiel zu einem Transporter oder einer wichtigen Figur. Wenn du ganz nah dran bist, zeigt der Pfeil auf das Objekt oder die Figur, damit du genau weißt, wo du hin musst.

Motor-, Schild- und Reifen-Icons – Wenn du ein solches Autoteil gewonnen hast, erscheint es an der betreffenden Stelle. Die Zahlen neben den Icons zeigen die Anzahl der Auto-Bonuspunkte, die du für jedes Teil gesammelt hast. Auto-Bonuspunkte erhältst du, wenn du ein **Bonus-Spiel** vollendet hast.

Das Bild außerhalb des Rennens



Die Einheimischen

Im Abenteuer-Modus begegnest du Sparky, dem Mechaniker von Sandy Bay. Er hilft dir, ein Auto zu bauen, einen Fahrer zu entwerfen und gibt dir Tipps beim Fahren. In Sandy Bay und den anderen LEGO® Welten wirst du viele Leute treffen. Wenn du jemanden siehst, fahr zu ihm hin. Wenn eine Person mit dir sprechen möchte, erscheint über ihr eine Sprechblase. Wenn du mit der Person sprechen möchtest, drücke die Taste **Sprechen**. Wenn du die Person schon einmal getroffen hast, drücke die Taste **Gas geben**, um im Dialog weiterzuspringen.

Einzelspieler-Modus

Goldene Steine



Du musst die vier Fahrer von Sandy Bay schlagen, bevor du zu anderen LEGO® Welten reisen kannst. Um die Fahrkarten in jede Welt kaufen zu können, musst du dir ein paar Goldene Steine besorgen. Für jedes gewonnene Rennen bekommst du einen Goldenen Stein – außer für die Boss-Rennen. Außerdem gibt es in jeder Welt drei versteckte Goldene Steine zu entdecken. Sprich mit den Einheimischen: Sie können dir vielleicht Hinweise geben. Wenn du alle 35 Goldenen Steine sammelst und das Spiel vollendest, hält Sparky bei deiner Rückkehr nach Sandy Bay eine ganz besondere Überraschung für dich bereit

Transporter

Hast du alle vier Fahrer von Sandy Bay besiegt und genügend Goldene Steine beisammen, kannst du zu den Transportern in die anderen LEGO® Welten gehen. Folge einfach dem Richtungspfeil am oberen Bildschirmrand, um sie zu finden. Hast du genügend Goldene Steine beisammen, kannst du in jede beliebige Welt reisen.

Bonus-Spiele



Jede Welt bei LEGO® Racers 2 hat ihr eigenes Bonus-Spiel. Um sie spielen zu können, musst du die verborgenen Portale - Vortex genannt - finden. Es gibt zwei in jeder Welt. Das erste bringt dich zur normalen Version des Spiels. Hinter dem zweiten verbirgt sich die schwierigere Version. Um die schwierigere Variante zu spielen, musst du die normale nicht unbedingt beendet haben. Wenn du eine Vortex gefunden hast, erscheint sie im Foyer der betreffenden Welt, so dass du das Spiel jederzeit spielen kannst. Lediglich in Sandy Bay ist dies nicht der Fall.

- **Sandy Bay - Taxi Service:** Der Taxifahrer von Sandy Bay bittet dich, ihm auszuhelfen. Nutze die Karte auf dem Bildschirm, um Fahrgäste abzuholen und sie an ihr Ziel zu bringen. Der Richtungspfeil zeigt dir die Orte, an denen du sie ein- und aussteigen lassen kannst.
- **Dino Island - Sprit-Spurt:** Im Forschungs-Außenposten geht der Sprit zur Neige. Bald werden die Adventurers nicht mehr in der Lage sein, herumzufahren, um die Dinosaurier zu beschützen. Hilf den Adventurers, die Sprit-Fässer einzusammeln, die du überall auf der Insel finden kannst. Nutze dabei die Landkarte auf dem Bildschirm und den Richtungspfeil. Du kannst nur wenige Fässer auf einmal befördern: Fahre also öfter mal zum Außenposten zurück, um sie abzuliefern, bevor du neue holst.
- **Mars - Energie-Kristalle:** Doc versucht, den abgestürzten Raumgleiter zu reparieren. Dazu braucht er ein paar Energie-Kristalle. Hilf ihm, sie zu sammeln, aber komm öfter zum Raumgleiter zurück, um sie abzuliefern, damit du Platz für mehr Kristalle schaffst.
- **Arctic - Wetterballons:** Die Arctic-Basis wird von einem Sturm bedroht. Hilf Bob, die verloren gegangenen Wetterballons einzusammeln. Liefere sie von Zeit zu Zeit ab, denn sonst wird dein Auto immer leichter und schwieriger zu steuern. Du könntest sogar davonfliegen!
- **Xalax - Drohnen:** Fang die Drohnen ab. Fahre häufig zur Ablieferstelle, damit in deinem Auto Platz für weitere ist.

Du musst jede Herausforderung innerhalb der vorgegebenen Zeit bestehen. Fahre über die Objekte hinweg, um sie aufzusammeln. Manche sind bewacht. Wenn du von einer Wache geschnappt wirst, verlierst du alle Gegenstände, die du transportierst und musst sie noch einmal aufsammeln. Einige der Objekte können verloren gehen, wenn sie ins Wasser oder in die Lava fallen. Wenn die Anzahl der verfügbaren Gegenstände geringer ist als für die Vollendung des Spiels erforderlich, hast du das Spiel verloren.

Wenn du ein **Bonus-Spiel** zum ersten Mal in beiden Schwierigkeitsgraden vollendest, erhältst du einen Auto-Bonus. Dies sind kleine Verbesserungen, die den Preisen aus den Boss-Rennen - wie zum Beispiel dem Motor, dem Schutzschild oder der Bereifung - hinzugefügt werden können. Du hast die Wahl, welchem Teil du die Punkte zuordnen möchtest. In jeder Kategorie gibt es jedoch eine Obergrenze. Es wird dir angezeigt, wenn du einer Kategorie keine weiteren Punkte hinzufügen kannst. Selbst wenn du ein bestimmtes Teil noch nicht gewonnen hast, kannst du ihm Punkte zuweisen: Sie helfen dir auch ohne den Gegenstand.

Einzelspieler-Modus

Foyers

Wenn du in eine neue LEGO® Welt kommst, beginnst du im Foyer. Das ist ein großer Raum, von dem aus du zu allen Rennstrecken und den Bonus-Spielen gelangst, die du bereits gefunden hast. Sparky ist auch da und kann bei Bedarf Spielstände für dich speichern. Im Foyer gibt es auch ein Tor, das dich zurück nach Sandy Bay bringt.

In jeder Welt gibt es vier Strecken, die du in beliebiger Reihenfolge fahren kannst. Ein Tor führt zu jeder Strecke – fahre einfach hindurch, um zum Start zu gelangen. Wenn du auf einer Strecke einen Goldenen Stein gewinnst, erscheint eine Abbildung des Steins über dem betreffenden Tor des Foyers. Daran kannst du erkennen, welche Rennen du bereits vollendet hast. Hast du alle vier Goldenen Steine gewonnen, öffnet sich ein weiteres Tor im Foyer, das zum Boss-Rennen führt.

In Sandy Bay gibt es kein Foyer. Um ein **Bonus-Spiel** zu spielen, musst du daher den **Einzelspieler-Modus** wählen oder eine verborgene Vortex finden.

Die Bosse

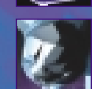
Bei LEGO® Racers 2 gibt es drei Bosse. Jeder, den du besiegst, gibt dir ein Autoteil, das dir bei deiner Mission, Rocket Racer zu besiegen, von Nutzen sein wird.



Auf Dino Island triffst du Sam Sanister. Sein Auto hinterlässt gefährliche Ölpfützen, um dein Auto langsamer werden zu lassen. Er kann alle Power-Ups verwenden, aber du kannst deine Power-Ups auch gegen ihn einsetzen! Wenn du ihn besiegst, gibt er dir einen wesentlich stärkeren Motor, mit dem du schneller fahren kannst.



Auf dem Mars trittst du gegen Riegel, den besten Alien-Fahrer an. Er hat eine fliegende Untertasse mit einem außergewöhnlichen Schutzschild. Daher können die Power-Ups ihm nichts anhaben – er kann aber selbst auch keine aufsammeln. Bei diesem Rennen geht es einzig und allein ums Tempo! Wenn du ihn besiegst, gibt Riegel dir einen Schutzschild-Generator, der dein Fahrzeug stärker macht.





In der Arctic-Welt wirst du von Eisberg herausgefordert, einem riesigen Eismonster, das nicht einmal ein Fahrzeug braucht! Genau wie Riegel kann er keine Power-Ups aufsammeln und ist gegen Power-Ups immun. Der Eisberg erzeugt aber gigantische Eis-Stalagmiten hinter sich – fahr ja vorsichtig! Wenn du ihn schlägst, gibt er dir Reifen mit Superhaftung.

Du musst alle drei Bosse besiegen, damit Rocket Racer dich nach Xalax einlädt.

Xalax

Wie Rocket Racer musst auch du durch das intergalaktische Portal auf Sandy Bay gehen, um zum Planeten Xalax zu gelangen. Auf Xalax trittst du zunächst gegen die besten Fahrer der Ramas an. Erst wenn du die Rennen auf ihren Qualifikationsstrecken gewonnen hast, bist du in der Lage, es mit Rocket Racer, dem besten Fahrer der Galaxis, aufzunehmen!

Pausenmenü

Auch wenn du gerade kein Rennen fährst, kannst du eine **Pause** einlegen und das **Optionsmenü** öffnen, indem du die ESC-Taste drückst. Es funktioniert fast genau so wie das Optionsmenü im Rennen. Hier kannst du Musik und Sound einstellen.

Du kannst auch deinen Fortschritt im **Abenteuer**-Modus speichern. Nutze hierzu die Option **Speichern**. Wähle **Spiel Fortsetzen**, wenn du das nächste Mal im **Abenteuer**-Modus spielst. Jedes Mal, wenn du **Speichern** wählst, überschreibst du deinen letzten Spielstand.

Wähle **Weiter** und drücke die Eingabetaste, um zum Spiel zurückzukehren. Um den **Abenteuer**-Modus zu verlassen und zum **Hauptmenü** zurückzukehren, wähle **Abenteuer beenden** und drücke die Eingabetaste.

Nach ein Rennen hast du folgende fünf möglichkeiten
- Weiter
- Nochmal fahren
- Wiederholung
- Erforschen
- Abenteuer beenden

Action-Modus

Wenn du LEGO® Racers 2 zum ersten Mal spielst, hast du alle vier Strecken von Sandy Bay im **Action-Modus** zur Auswahl. Später können dann alle Strecken der verschiedenen Welten im **Action-Modus** gefahren werden, die du im **Abenteuer**-Modus spielen kannst. Boss-Strecken können ebenfalls im **Action-Modus** gefahren werden. Dabei kannst du allerdings nicht gegen den Boss persönlich antreten.

Einzelspieler-Modus

Links und Rechts die Rundenzahl und gib deinen Namen ein. Wähle dann einen Fahrer und ein Auto und starte das Rennen. Betrachte die Autos mit den Pfeiltasten Links und Rechts und drücke die Eingabetaste, um das gewünschte auszuwählen. Suche nun einen Fahrer aus. Hierbei stehen dir die Fahrer zur Auswahl, die du im **Abenteuer** freigespielt hast, die du gebaut hast, sowie eine Reihe weiterer Fahrer. Es ist nicht schlimm, wenn du dich dabei vertust: Bevor das Rennen beginnt, hast du noch einmal Gelegenheit, die gesamte Sequenz noch einmal durchzugehen.

Im **Action-Modus** kannst du nicht mit anderen LEGO Figuren sprechen und du bekommst auch keine Goldenen Steine für einen Sieg. Es gibt keine versteckten Goldenen Steine und **Bonus-Spiele** zu finden.

Nach jedem Rennen werden dir die Sieger angezeigt: Drücke eine beliebige Taste, um fortzufahren. Du gelangst dann in ein Menü mit folgenden Optionen:
- Noch mal fahren
- Wiederholung – Hiermit kannst du das letzte Rennen noch einmal betrachten. Drückst du während der Wiederholung die ESC-Taste, wird ein Menü aufgerufen: Hier kannst du die Möglichkeit **Ende** wählen, zur Wiederholung zurückkehren oder sie noch einmal von Anfang an zu betrachten.
- Ende – Bringt dich zurück ins **Hauptmenü**

Das Bild während des Rennens



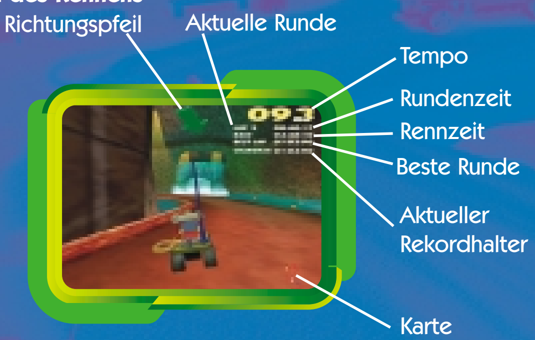
Rekorde

Wähle im Einzelspieler-Modus die Option **Rekorde** und wähle dann eine LEGO® Welt. Markierst du nun eine der Strecken, wird die beste Runde angezeigt. Mit **Ende** gelangst du zurück.

Zeitrennen

In diesem Modus kannst du versuchen, die schnellste Rundenzeit jeder Strecke, die jemals auf deinem Computer gespeichert wurde, zu unterbieten. Nach der ersten Runde wird ein Phantom Auto mitfahren, und deine bisherige Best-Zeit fahren ,die du zu schlagen hast. Um deinen Gegner zu schlagen, kannst du beliebig viele Runden fahren. Wie im **Action-Modus** kannst du auch hier nur Strecken nutzen, die du im **Abenteuer** spielen kannst. Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, kannst du auf den vier Strecken von Sandy Bay **Zeitrennen** fahren. Wähle eine Welt und eine Strecke, gib deinen Namen ein und such dir einen Fahrer sowie ein Auto aus.

Das Bild während des Rennens



Bonus-Spiele

Diese Option bringt dich zu allen **Bonus-Spielen**, die du im **Abenteuer** entdeckt hast. Wähle das gewünschte Spiel – zum Beispiel Taxi Service in Sandy Bay. Wähle dann den Schwierigkeitsgrad. Drücke die Eingabetaste, um das Spiel zu starten.

Nach dem Spiel hast du folgende zwei Möglichkeiten:

- Noch mal fahren
- Bonus-Spiel beenden

Näheres zu den **Bonus-Spielen** erfährst du auf Seite 19.

Das Bild während des Rennens



Dino Island, Arctic, Mars, Xalax



Sandy Bay

Wählst du im **Hauptmenü** die Option **Zwei Spieler**, kannst du Im **Action-Modus** gegen einen Freund antreten oder ein **Bonus-Spiel** starten.

Im **2 Spieler**-Modus dauern die Rennvorbereitungen etwas länger. Zunächst wählst du die Welt und die Strecke. Nun suchen sich Spieler 1 und 2 nacheinander ein Auto aus. Danach wählen Spieler 1 und 2 einen Fahrer. Falls beide Spieler mittels Tastatur Spielen, ist es empfohlen die Steuer-Tasten für jeden Spieler in **Spieloptionen** im **Hauptmenü** neu einzuteilen.

Action-Modus

Der **Action-Modus** verläuft genau wie im **Einzelspieler**-Modus.

Liga

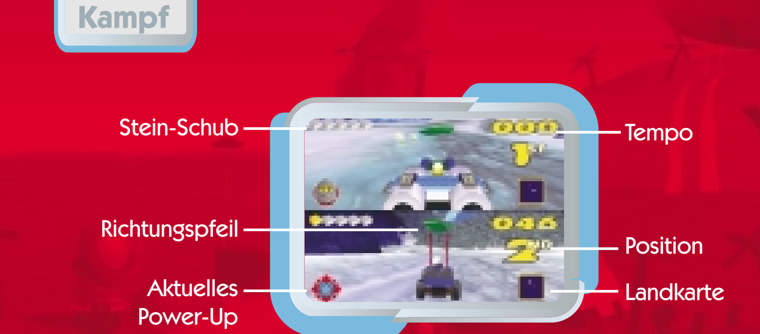
Im **2 Spieler**-Modus hast du die Möglichkeit, bis zu 10 Strecken nacheinander zu fahren. Der schnellste Fahrer über alle Strecken hat gewonnen.

Gib zunächst deinen Namen ein und wähle deinen Fahrer und dein Auto. Danach sollte Spieler 2 das gleiche tun. Dann kannst du die Strecken für deine **Liga** zusammenstellen – auch hierbei stehen dir natürlich nur die Strecken zur Auswahl, die du im **Abenteuer** erreichen kannst. Wähle eine Welt, dann eine Strecke. Wähle nun mit den Pfeiltasten Links und Rechts die Anzahl der Runden. Du kannst Strecken auch wieder entfernen oder wechseln oder Strecken nach dem Zufallsprinzip auswählen lassen. Wenn du mit der **Liga** zufrieden bist, wähle **Spiel starten** und drücke die Eingabetaste.

Der Bildschirm im **Liga**-Modus enthält die gleichen Informationen wie im Action-Modus (siehe Seite 23)

2 Spieler-Modus

Kampf



Fordere doch einmal einen Freund zum Kampf in einer der LEGO® Welten heraus. Hierbei gibt es keine Rennstrecken – ihr könnt querfeldein fahren, wie ihr gerade Lust habt. Beide Spieler können Power-Ups aufsammeln und gegeneinander einsetzen. Hat das Auto eines Spielers sämtliche Steine verloren, scheidet er aus und der andere hat gewonnen! Wähle zunächst eine Welt. Dann gibt jeder Spieler seinen Namen ein und wählt Fahrer und Auto.



ATTENTION TO DETAIL LIMITED.

Stuart Tilley - Producer
Gavin Cooper - Assistant Producer
Tim Swan - Lead Programmer
Steve Bennett - Renderer Programmer
Rob Baker - Renderer and Effects Programmer
Geoff Browitt - Front End Programmer
Glen Watts – Artificial Intelligence
Jon Brightwell - Sound and Installer Programmer
Programmers - Lyndon Sharp, Jason Bell, David Christie, Olivier Renault

Designers - Mike McCurdy, Neil Wigfield

Richard Priest - Lead Artist
Artists - Robert James, Tony Heap, Jimmy O'Ready, Chris Oxenbury, John Dunn
Ben Blethyn - 2D Art
Animation - Alan Paul, Ben Blethyn

John Dunn - Jump Point FMV

John Davies - Game and FMV Sound Design
John Hancock - Audio Manager / Musician
Stafford Bawler - Lead musician
Steve Maloney - Musician

Chris Gibbs - Managing Director
Fred Gill - Technical Director
Dene Landucci - PR Guru

ARTWORLD UK LIMITED

Rob Dorney - Intro FMV

Mitwirkende

LEGO® SOFTWARE

World-wide Managing Director – Mark Livingstone

Produktentwicklung
Alex Camilleri - Senior Producer
David Williams - Producer
Gary Simmons – Assistant Producer
Wayne P Gardner - Producer's Assistant

Tests & QS
Kevin Turner - Head of Software Operations
Group Leads - Nick Bodenham, Andrew Donnelly
Lead Testers – Stephan Manners, Warren Leigh
Testers – Karl Fentiman, Kieron Clarke, Eddie Hayden, Daley Salami, Alex Shepherd
Technicians - James Dobbs, Alex Mundy and Jason Reast-Jones
Desmond Gayle – Code Supervisor
Unser Dank gilt auch allen anderen QS-Mitarbeitern für ihre wertvollen Hinweise.

Lokalisierung
Isabelle Martin – Localisation Manager
Neil McKenna - Localisation Test Manager
Garry Mullett - Localisation Co-ordinator
Localisation Testers - Fritz Ehlers, Noam Halby, Pasquale Stacchiotti, Hicham Rakim, Conrado Dorado

Logistik
Nic Ashford - Head of Logistics
Robert Boyle – Logistics Controller

Internationales Marketing
Sarah Radford – Marketing Manager
Martin Williams – Product Manager
Mary Jane Brett – Production Manager
Tim Price – Market Research Manager
Nicola Sunshine - Marketing Assistant

Internationaler Verkauf
Leah Kalboussi - Global Sales Director

Besonderer Dank gilt ...
... all den Kindern, die uns während der Entwicklung des Spiels wichtige Hinweise gegeben haben.

Technische Unterstützung

Technische Unterstützung:	Deutschland	0 69 - 95 08 64 06
	Österreich	01 795 679 73
	Schweiz	01 800 9392 (Deutsch)
		01 800 9391 (Französisch)
		01 654 5130 (Italianisch)
Email:	legomedia.europe@lego.com	

Im unwahrscheinlichen Fall eines Softwarefehlers oder der Inkompatibilität mit Ihrem Computer geben Sie bitte das vollständige Produkt mitsamt Kaufbeleg an den Händler zurück.

Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich - wenn möglich - ,mit Ihrem Telefon an Ihrem Computer befinden. Geben Sie uns so viele Informationen wie möglich über das aufgetretene Problem. Machen Sie sich Notizen über Ihre Hardware, und teilen Sie uns bitte folgende Einzelheiten mit:

Geschwindigkeit und Hersteller Ihres Prozessors.
Marke und Modell Ihrer Soundkarte und Videokarte.
Marke und Modell Ihres CD-ROM- oder DVD-Laufwerks
Verfügbarer Arbeitsspeicher.
Angaben über zusätzliche Hardware und Peripheriegeräte.
Angaben zu Fehlermeldungen.

Hinweis: Falls Sie Schwierigkeiten haben, Angaben zu Ihrem Computersystem zu machen, wenden Sie sich an Ihren Computerhändler.

Epilepsiewarnung

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen!.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Dan Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einien epileptischen Anfall erlitten hat. Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospiels Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfert, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise aug kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht,wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn – bis fünfzehnminütige Pause ein.



Entwickelt von Attention To Detail Limited.
Hergestellt in der E.U.


2201173

